

# **EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DITINJAU DARI KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan  
Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh:**

**NOPRIANA MANGUN GRIYATI**

**A 410 134 002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
DITINJAU DARI KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**NOPRIANA MANGUN GRIYATI**

**A 410 134 002**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Rita Pramujivanti Khotimah, S.Si, M.Sc**

**NIDN. 0606027601**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
DITINJAU DARI KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA**

**OLEH**

**NOPRIANA MANGUN GRIYATI**

**A 410 134 002**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Selasa, 9 Mei 2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

1. Rita P. Khotimah, S.Si., M.Sc.

(.....)

(Ketua Dewan Penguji)

2. Idris Harta, M.A., Ph.D.

(.....)

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Dra. Nining Setyaningsih, M.Si.

(.....)

(Anggota II Dewan Penguji)

**Dekan,**



**Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum.**

**NIK. 19650428 199303 1 001**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 28 April 2017

Penulis



**NOPRIANA MANGUN GRIYATI**

**A 410 134 002**

# **EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DITINJAU DARI KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji: (1) pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. (2) pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. (3) efek interaksi antara model pembelajaran dengan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Surakarta tahun 2016/2017. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan VIII C. Teknik pengambilan sampel dengan sampling acak. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) Ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dengan  $F_A = 4,56$ . (2) Ada pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa dengan  $F_B = 5,108$ . (3) Ada efek interaksi antara model pembelajaran dengan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa dengan  $F_{AB} = 3,319$ .

**Kata Kunci:** *Make a Match*, *Teams Game Tournament*, kedisiplinan, hasil belajar.

## **Abstract**

The aim of this research was to know: (1) The influence of the learning model *Make A Match* and *Teams Games Tournament* (TGT) to the learning outcomes of students. (2) The influence of student's discipline to student learning outcomes. (3) The interaction effect between learning model and student's discipline towards student's mathematics learning outcomes. The research was a quasi-experimental research. The research population was 8<sup>th</sup> grade students of SMP Negeri 1 Surakarta in 2016/2017. Samples of this research was VIII A and VIII C class. The sampling technique was cluster random sampling. The data collection was done with the test, questionnaire and documentation. The data was analyzed using two-way analysis of variance with different cells. This research concluded that: (1) There is an effect of learning model *Make a Match* and *Teams Games Tournament* (TGT) to the learning outcomes of students with  $F_A = 4,56$ . (2) There is student's discipline effect on learning outcomes of students with  $F_B = 5,108$ . (3) There is interaction effect between the model of learning and student's discipline towards mathematics learning outcomes of students with  $F_{AB} = 3,319$ .

**Keyword:** *Make a Match*, *Teams Game Tournament*, discipline, learning outcomes..

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penting untuk membentuk generasi penerus berkualitas. Dengan kualitas pendidikan yang baik, kemungkinan untuk melahirkan penerus yang berkualitas pun semakin besar, sehingga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan seseorang secara optimal sesuai dengan kemampuan setiap individu.

Salah satu ilmu yang diberikan dalam pendidikan di sekolah adalah Matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang melatih seseorang untuk menyelesaikan masalah. Sangat penting untuk siswa memahami dan menguasai matematika sebagai pembentuk sikap. Tetapi pada umumnya, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa dan mempengaruhi hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa dari proses usaha dalam tercapainya tujuan pembelajaran dan memperoleh ilmu melalui kegiatan belajar. Menurut Sarnapi (2016), hasil belajar siswa di Indonesia tampaknya masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil studi PISA (*Program for International Student Assessment*) yang berfokus pada studi literasi bacaan, Matematika, dan IPA tahun 2015 yang menunjukkan Indonesia menduduki peringkat 69 dari 76 negara. Sedangkan dari hasil studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), menunjukkan siswa Indonesia berada pada ranking 36 dari 49 negara dalam hal melakukan prosedur ilmiah. Ruri Ramadanti (Sarnapi, 2016), Direktur Perguruan Darul Hikam mengatakan dalam 10 tahun terakhir ini hasil PISA dan TIMSS selalu beriringan dan berjalan di tempat.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Salah satu faktor tersebut yaitu cara penyampaian materi pelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pendidik perlu mencari model pembelajaran yang diharapkan dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar. Suparman (2012:35) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi. Dengan menentukan cara penyampaian pembelajaran dengan baik, siswa menjadi aktif dan akan mendapatkan hasil belajar dan juga ilmu secara optimal yang akan menjadi bekal masa depan mereka kelak.

Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, yaitu *Make a Match* dan *Teams Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran Matematika. Model pembelajaran *Make a Match* dan TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana dibutuhkannya kerjasama kelompok sehingga siswa diajak untuk aktif di dalam kelas. *Make a Match* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu yang berisi

pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dan mencari pasangan pertanyaan-jawaban bersama. *Make a Match* terdapat unsur permainan, sehingga diharapkan model pembelajaran ini menyenangkan. Saparwadi (2015) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan dalam TGT, diskusi kelompok dalam memahami materi dilakukan sebelum turnamen. Ketika turnamen dimulai, maka menjadi tanggung jawab setiap individu anggota kelompok untuk memperoleh skor kelompok belajar mereka.

Selain itu, faktor kedisiplinan juga dianggap mempengaruhi hasil belajar matematika. Kedisiplinan dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang kondusif. Seperti yang dikemukakan oleh Badrudin (2014:112), kedisiplinan adalah aspek penting manajemen kelas yang harus mendapat perhatian wajar dan proporsional dari pendidik di kelas agar tercipta suasana kondusif. Tingkat kedisiplinan setiap siswa berbeda-beda. Salah satunya kedisiplinan siswa dalam belajar, baik itu di sekolah maupun di rumah. Siswa yang disiplin dalam belajar cenderung lebih memperhatikan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan tingkat kedisiplinan belajar yang berbeda-beda tersebut kemungkinan dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika.

Melalui gambaran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis (1) pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika. (2) pengaruh kedisiplinan belajar siswa mempengaruhi hasil belajar matematika. (3) efek interaksi model pembelajaran dengan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang memiliki unsur-unsur tersendiri yang dapat membedakan antara kegiatan belajar dan bukan belajar (Majid, 2014:33). Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan persepsi manusia (Anni, 2004: 2). Untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan, sebagai ukurannya hasil belajar seringkali digunakan (Purwanto, 2011:44). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman, 2009: 37). Gagne juga membagi lima kategori hasil belajar yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris (Dimiyati, 2002: 11).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual/operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Hosnan, 2014: 337). *Make a Match* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kemudian

siswa yang memegang kartu soal diminta untuk mencari pasangan kartu jawaban, begitu juga sebaliknya untuk siswa yang memegang kartu jawaban mencoba untuk mencari kartu soal pasangannya. (Suprijono, 2012: 94). Menurut Slavin, ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu (1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), (2) Kelompok (*Teams*), (3) Permainan (*Games*), (4) Kompetisi/Turnamen (*Turnament*), dan (5) Pengakuan kelompok (*Teams Recognition*) (Taniredja, dkk, 2014: 67-70)

Kedisiplinan adalah aspek penting manajemen kelas yang harus mendapat perhatian wajar dan proporsional dari pendidik di kelas agar tercipta suasana kondusif (Badrudin, 2014:112). Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (Kemdikbud, 2014). Salah satu tempat yang bisa membentuk individu untuk berperilaku disiplin adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan untuk mendidik siswa menjadi individu yang memiliki kedisiplinan, kecerdasan dan berakhlak mulia (Syarifuddin, 2013).

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Dengan variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa dan variabel bebasnya adalah model pembelajaran dan kedisiplinan belajar siswa. Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Surakarta. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Make a Match* sebagai perlakuan pada kelas eksperimen siswa kelas VIII C dan model pembelajaran TGT sebagai perlakuan pada kelas kontrol siswa kelas VIII A. Dengan meninjau pada model pembelajaran dan kedisiplinan siswa diharapkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan uji keseimbangan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai keadaan yang seimbang atau tidak.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan tes, angket dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa yang berbentuk soal objektif dan angket digunakan untuk mengetahui tingkat kedisiplinan belajar siswa. Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang memanfaatkan dokumentasi atau arsip sekolah sebagai sumber data untuk memperoleh nama dan daftar nilai siswa. Selain itu, metode ini juga digunakan sebagai dokumentasi kegiatan saat penelitian berlangsung. Soal tes dan angket sebagai instrument penelitian, dikembangkan sendiri oleh peneliti. Instrumen tersebut diujicobakan pada kelas selain kelas eksperimen dan kontrol, serta diuji validitas dan reliabilitasnya. Untuk mengetahui validitas



tiap item instrument digunakan rumus korelasi *Product Moment*. Sedangkan untuk mengetahui reabilitas soal digunakan rumus *Alpha Cronsbach*.

Pengolahan data dimulai dengan menganalisis hasil tes dan angket baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Hal yang dilakukan adalah pengujian prasyarat analisis dengan menggunakan Uji normalitas dan Uji Homogenitas. Setelah pengujian prasyarat analisis terpenuhi, dilanjutkan dengan Uji Analisis Variansi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji coba angket kedisiplinan belajar siswa, uji validitas diperoleh data bahwa 14 item pernyataan valid, sedangkan 16 item tidak valid. Item angket yang valid dapat digunakan untuk pengumpulan data karena setiap item mewakili setiap indikator instrumen penelitian. Uji reliabilitas angket kedisiplinan siswa diperoleh reliabilitas angket sebesar 0.714. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket kedisiplinan belajar siswa reliabel dengan kategori tinggi.

Berdasarkan uji coba soal tes hasil belajar matematika diperoleh data bahwa 4 soal valid, sedangkan 1 soal tidak valid. Soal yang valid dapat digunakan untuk pengumpulan data karena setiap item mewakili setiap indikator instrumen penelitian. Uji reliabilitas soal tes hasil belajar Matematika siswa diperoleh reliabilitas angket sebesar 0.568. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes hasil belajar Matematika siswa reliabel dengan kategori sedang.

Hasil uji normalitas dengan Uji *Lilliefors* adalah  $H_0$  diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas yang menggunakan Uji *Bartlett* dengan taraf signifikansi 5%. adalah  $H_0$  diterima, artinya sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji normalitas dan homogenitas telah terpenuhi sebagai persyaratan analisis, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Rerata hasil belajar siswa dan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5% disajikan pada tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1  
Rerata Hasil Belajar Matematika Siswa

Model Pembelajaran	Kedisiplinan Belajar			Rerata Marginal
	Tinggi ( $b_1$ )	Sedang ( $b_2$ )	Rendah ( $b_3$ )	
<i>Make a Match</i> ( $a_1$ )	92.875	75.917	82.273	83.688 ( $A_1$ )
<i>TGT</i> ( $a_2$ )	93.556	92.546	83.400	89.834 ( $A_2$ )
Rerata Marginal	93.215 ( $B_1$ )	84.231 ( $B_2$ )	82.836 ( $B_3$ )	

Tabel 2  
Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama

Sumber	JK	dK	RK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keputusan
Model Pembelajaran (A)	565.325	1	565.325	4.560	4.02	$H_0$ ditolak
Kedisiplinan Belajar (B)	1266.556	2	633.278	5.108	3.16	$H_0$ ditolak
Interaksi (AB)	823.006	2	411.503	3.319	3.16	$H_0$ ditolak
Galat	6819.323	55	123.988			
Total	9474.210	60				

Berdasarkan tabel 1 dan 2 dapat dijabarkan hasil perhitungan sebagai berikut

a. Uji Hipotesis Pertama

Hasil perhitungan diperoleh  $F_A = 4.56$  dan nilai  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%,  $dk_A = 1$ , dan  $dk_G = 55$  adalah 4.02. Karena  $F_A > F_{tabel}$ , sehingga  $H_{0A}$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Variabel model pembelajaran hanya mempunyai 2 nilai (*Make a Match* dan *TGT*), oleh karena itu untuk antar baris tidak perlu dilakukan komparasi pasca anava. Dengan memperhatikan rerata marginalnya, menunjukkan bahwa rerata siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* lebih baik hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Dari hasil perhitungan, rerata kelas yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih rendah dari kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Haris dan Abadi (2013) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)*. Dan penelitian Puspasari (2015) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh variabel bebas yaitu model pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Posing terhadap prestasi belajar. Kemudian juga sesuai dengan penelitian Rosyidah (2016) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

b. Uji Hipotesis Kedua

Hasil perhitungan analisis diperoleh nilai  $F_B = 5.108$  dan  $F_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikansi 5%,  $dkB = 2$ , dan  $dkG = 55$  adalah 3.16. Karena  $F_B > F_{\text{tabel}}$  maka  $H_{0B}$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji komparasi rerata antar kolom pasca anava untuk mengetahui manakah yang secara signifikan mempunyai rerata yang berbeda. Rangkuman hasil komparasi antar kolom disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3  
Rangkuman Analisis Uji Komparasi Antar Kolom

$H_0$	$F_{\text{hitung}}$	$2F_{0.05;2;55}$	Keputusan
$\mu_{B1} = \mu_{B2}$	6.364	$(2)(3.16) = 6.32$	$H_0$ ditolak
$\mu_{B1} = \mu_{B3}$	8.162	$(2)(3.16) = 6.32$	$H_0$ ditolak
$\mu_{B2} = \mu_{B3}$	0.172	$(2)(3.16) = 6.32$	$H_0$ diterima

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil uji komparasi antar kolom sebagai berikut.

- 1) Pada kolom I dan kolom II diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}} = 6.364 > 2F_{\text{tabel}} = 6.32$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang memiliki kedisiplinan belajar tinggi dan sedang. Pada tabel 1, rata-rata marginal tingkat kedisiplinan belajar tinggi yaitu 93.215 dan untuk yang tingkat sedang adalah 84.231, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang memiliki kedisiplinan belajar tinggi lebih baik hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang memiliki kedisiplinan belajar sedang.
- 2) Pada kolom I dan kolom III diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}} = 8.162 > 2F_{\text{tabel}} = 6.32$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang memiliki kedisiplinan belajar tinggi dan rendah. Berdasarkan tabel 1, rata-rata marginal tingkat kedisiplinan belajar tinggi yaitu 93.215 dan untuk yang tingkat rendah yaitu 82.836, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang memiliki kedisiplinan belajar tinggi lebih baik hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang memiliki kedisiplinan belajar rendah.
- 3) Pada kolom II dan kolom III diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}} = 0.172 < 2F_{\text{tabel}} = 6.32$  sehingga  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang memiliki kedisiplinan belajar sedang dan rendah. Artinya siswa yang memiliki kedisiplinan sedang tidak berbeda hasil belajarnya secara signifikan dengan siswa yang memiliki kedisiplinan rendah.

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki kedisiplinan belajar sedang maupun rendah. Tetapi untuk siswa yang memiliki kedisiplinan belajar sedang akan sama hasil belajarnya dengan siswa yang memiliki hasil belajar rendah. Hasil analisis dari penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya yaitu penelitian Dewi (2015) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh tingkat kedisiplinan siswa terhadap hasil belajar matematika. Penelitian Agitanda (2016) juga menyatakan bahwa ada pengaruh tingkat kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas (2016) menyimpulkan bahwa ada pengaruh kedisiplinan siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap hasil belajar matematika siswa.

c. Uji Hipotesis Ketiga

Berdasarkan table 2, hasil perhitungan analisis variansi diperoleh nilai  $F_{AB} = 3.319$  dan  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%,  $dk_{AB} = 2$ , dan  $dk_G = 55$  adalah 3.16. Karena  $F_{AB} > F_{tabel}$  maka  $H_{0AB}$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada efek interaksi antara model pembelajaran dengan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan uji komparasi ganda antar sel pada baris atau kolom yang sama dengan metode Scheffe. Rangkuman analisisnya disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4  
Rangkuman Komparasi Ganda Antar Sel

$H_0$	$F_{hitung}$	$5F_{0.05;5;55}$	Keputusan
$\mu_{11} = \mu_{12}$	11.133	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{11} = \mu_{13}$	4.199	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{12} = \mu_{13}$	1.870	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{21} = \mu_{22}$	0.041	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{21} = \mu_{23}$	3.940	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{22} = \mu_{23}$	3.534	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{11} = \mu_{21}$	0.016	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima
$\mu_{12} = \mu_{22}$	12.799	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ ditolak
$\mu_{13} = \mu_{23}$	0.054	$(5)(2.38) = 11.9$	$H_0$ diterima

Dari Tabel 4 dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika pada siswa yang mempunyai kedisiplinan belajar tinggi, sedang, dan rendah.
- 2) Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika pada siswa yang mempunyai kedisiplinan belajar tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Tidak ada pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika pada siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi dan rendah. Tetapi ada pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika pada siswa yang memiliki kedisiplinan sedang. Dengan melihat rerata masing-masing, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match* hanya apabila diberikan kepada siswa yang kedisiplinan belajarnya sedang.

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa model pembelajaran yaitu *Make a Match* dan *TGT* akan berbeda hasilnya jika dikenakan pada siswa yang mempunyai kedisiplinan sedang, tetapi tidak demikian halnya jika diberikan kepada siswa yang mempunyai kedisiplinan belajar tinggi dan rendah. Dengan melihat rerata masing-masing pada tabel 1, model pembelajaran *Make a Match* pada tingkat kedisiplinan sedang memiliki rata-rata yaitu 75.917 lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata model pembelajaran *TGT* yang memiliki rata-rata 92.545, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match* hanya apabila diberikan kepada siswa yang kedisiplinan belajarnya sedang.

Hal ini sesuai dengan penelitian Sahetapy dan Sumantri (2014) yang menyatakan bahwa ada efek interaksi antara dua variabel penelitiannya, yaitu strategi pembelajaran dan motivasi siswa dalam pencapaian hasil belajar matematika. Kemudian hal ini juga sesuai dengan penelitian Ekawati (2015) menyimpulkan bahwa secara bersama-sama variabel-variabel bebasnya, disiplin dan aktivitas belajar, berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match*. (2) ada pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki kedisiplinan belajar sedang maupun rendah. Tetapi untuk siswa yang memiliki kedisiplinan belajar sedang akan sama hasil belajarnya dengan siswa yang memiliki hasil belajar rendah. (3) ada efek interaksi antara model pembelajaran dengan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match* hanya apabila diberikan kepada siswa yang kedisiplinan belajarnya sedang, tetapi tidak demikian halnya jika diberikan kepada siswa yang mempunyai kedisiplinan belajar tinggi dan rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badrudin. 2014. *Manajemen Peserta Didik*. Jakarta: PT Indeks
- Dewi, E. M. 2015. "Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Strategi Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kedisiplinan Siswa." *Skripsi*. FKIP, Pend. Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemdikbud. 2014. *Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemdikbud.
- Majid, A. 2014. *Penilaian Autentik: Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka.
- Sahetapy, L. M., & Sumantri, M. S. 2014. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 8(1): 13-24.
- Saparwadi, L. (2015). Pengaruh Cooperative Learning *Make a Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(1): 59-74.
- Sarnapi. 2016. Peringkat Pendidikan Indonesia Masih Rendah. Diakses pada Oktober 2016, dari <http://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2016/06/18/peringkat-pendidikan-indonesia-masih-rendah-372187>
- Suparman, M. A. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Taniredja, T., Faridli, E. M., Harmianto, S. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta